PC CD-ROM

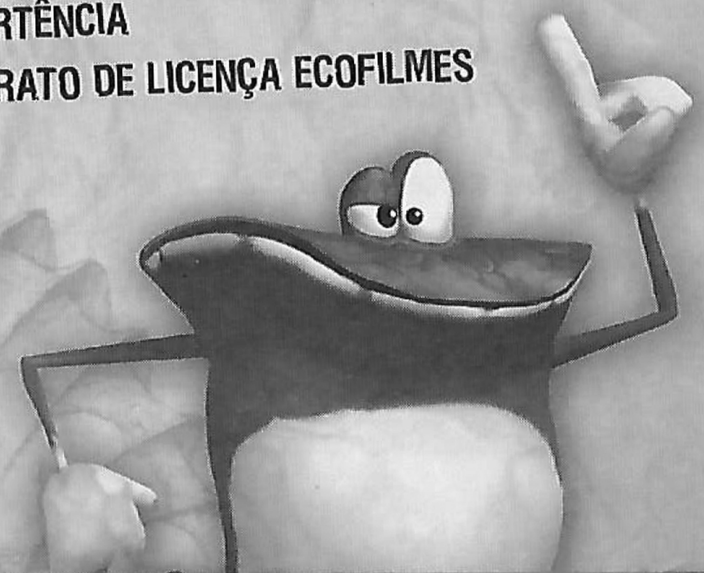
RAYMAN® 3

HOODLUM HAVOC

Ubi Soft

RAYMAN®3
HOODLUM HAVOC

2 HISTÓRIA
2 INSTALAR E INICIAR
5 NAVEGAÇÃO NOS MENUS
5 INICIAR O JOGO
7 CARREGAR / GRAVAR
7 ATRIBUIÇÃO DE TECLAS
8 CONTROLOS DE RAYMAN
9 CONTROLAR AS CÂMARAS
10 ECRÃS DO JOGO
10 COMBATER OS INIMIGOS
12 OS SUPER PODERES
13 OBJECTOS SECUNDÁRIOS
13 COMO MARCAR MAIS PONTOS
14 ECRÃ DO MENU
15 O ELENCO
16 JUNTAR-SE À COMUNIDADE DE RAYMAN
19 ADVERTÊNCIA
19 CONTRATO DE LICENÇA ECOFILMES



HISTÓRIA

Crossroads of Dreams era um local de felicidade celestial onde a calma, a alegria e os prazeres da vida pareciam reinar para sempre. Alguns dos habitantes até começaram a achar que as horas e os dias passavam demasiado lentamente. Depois, um dia, um Lum vermelho transformou-se numa pequena bola conflituosa de penugem. O seu nome era André e queria conquistar o mundo. Para tal, André transformou os outros Lums vermelhos em Lums negros, e começaram a roubar o pêlo dos animais e a costurar vestimentas para eles. Assim nasceu o exército dos Hoodlums - ansiosos por espalhar a sua maldade e estupidez por Crossroads. Ninguém os conseguia deter! Imagine quem é que teve de interromper a sesta para resolver as coisas? (Eu dou-lhe uma pista: a resposta encontra-se na capa deste manual.)

INSTALAR E INICIAR

Especificações Técnicas

Configuração mínima
Windows 98 / ME / 2000 / XP
Pentium III 600 Mhz, Celeron, AMD Athlon
RAM: 128 Mb
Placa de vídeo: Geforce 256 SDR com 32 Mb de RAM de Vídeo

Configuração recomendada:
Windows 98 / ME / 2000 / XP
Pentium III 1000, Celeron, AMD Athlon
RAM: 128 Mb RAM
Placa de vídeo: Geforce 3 com 64 Mb de RAM de Vídeo

Instalar

Insira o CD1 na drive de CD-ROM do seu computador.

Irá aparecer a seguinte janela:

Install: Basta fazer clique para iniciar o processo de instalação. Irá demorar alguns segundos. Felizmente, tem material de leitura interessante para desfolhar enquanto está à espera!

Play: Verdade seja dita, é por isto que esteve à espera, desde que comprou o jogo. Faça clique e o seu desejo será realizado... A não ser que, é claro, a pressa tenha sido tanta que se esqueceu de instalar o jogo – nesse caso, não irá funcionar!
Seleccione o idioma no menu.

Seleccionar a versão para instalar

Terá de seleccionar a versão que quer instalar. Isto irá depender do espaço livre disponível no disco rígido:
A instalação mínima instala todos os dados do disco 1, o que representa 650 Mb. Para jogar, o CD2 ou CD3 deverá ser inserido na sua drive de CD-ROM. A instalação máxima instala os dados dos 3 CD-ROMs, o que representa 1.5 Gb. Para poder jogar, o CD2/CD3 deverá ser inserido na sua drive de CD-ROM.

Caminho de acesso

Depois, terá de seleccionar o local no disco rígido onde quer instalar o jogo. Por exemplo, 'c:\ProgramFoils\moygaymes\RaymunFree.' Por defeito, a instalação sugere: 'c:\Programfiles\Ubi Soft\Rayman3'.

Atalho

Depois, pode decidir que grupo de programas irá conter o atalho para o jogo. Por defeito, é o grupo 'Ubi Soft Games'.

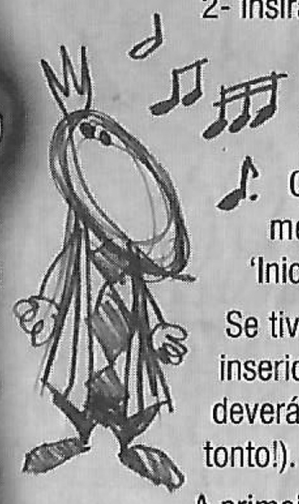
Desinstalar

(Pode saltar este bocado – não lhe interessa para nada!).

Há 2 formas de eliminar o jogo do seu disco rígido:

1- No Windows, seleccione '2 Uninstall Rayman 3' no menu 'Iniciar\Programas\Ubi Soft Games\Rayman 3'.

2- Insira o CD1 de Rayman 3, inicie o jogo, admire o magnífico menu de instalação e seleccione 'Uninstall'.



Iniciar o jogo

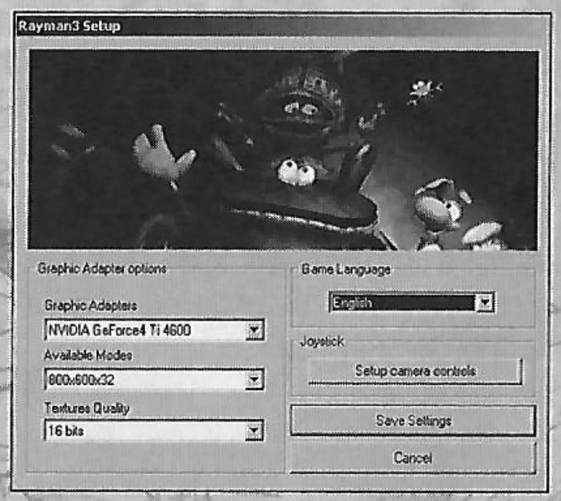
Quando o jogo estiver instalado, é fácil iniciá-lo a partir do menu 'Iniciar' do Windows. O caminho por defeito é 'Iniciar\Programas\Ubi Soft Games\Rayman3'.

Se tiver executado a instalação mínima, o CD2 ou 3 terá de ser inserido. Se tiver executado a instalação máxima, o CD 2/CD 3 deverá ser inserido na sua drive (na drive de CD-ROM, é claro, tonto!).

A primeira vez que iniciar o jogo, aparecerá o ecrã de configuração. Isto permite-lhe adaptar todos os dados de visualização à configuração do seu computador.

Rayman é também um jogo educativo que o ajuda a aprender outras línguas. Existem 5 diferentes línguas para escolher!

Pode aceder a este ecrã fazendo clique no atalho 'Iniciar\Programas\Ubi Soft Games\Rayman 3\Configuration Rayman 3' no seu ambiente de trabalho.



Como desisto do jogo?

Prima a tecla 'Esc' e depois seleccione 'Quit' no menu. Ser-lhe-á pedido para confirmar a sua opção (só para o caso de ter mudado de ideias à última da hora). Nem precisa de se preocupar em gravar. É tudo automático. (A tecnologia é um espectáculo, não é?!)

NAVEGAR NOS MENUS

Para navegar nos menus de RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC, use as teclas direccionais e as teclas 'CTRL' esquerda e direita no teclado. Para validar a sua selecção, prima a tecla 'Enter'. Para voltar atrás, prima a tecla 'Retrocesso' (a tecla por cima do 'Enter' com uma seta a apontar para a esquerda).

INICIAR O JOGO

Iniciar o Jogo

Quando aparecer o ecrã de título, siga as instruções no ecrã: prima a tecla 'Esc' para aceder ao Menu Principal.

Menu Principal

Seleccione 'New Game' para iniciar um novo jogo. Se aparecerem as palavras 'Nuovo gioco', é porque seleccionou o idioma errado e escolheu o italiano. Ups! Terá de sair do jogo e alterar o idioma no ecrã de configuração.

Use 'Continue' para aceder ao(s) seu(s) jogo(s) gravado(s). Esta opção só está activa se um jogo tiver sido anteriormente gravado. Lógico, não acha?
Seleccione 'Options' se quiser configurar as definições do jogo: comando, áudio, vídeo.
Seleccione 'Album' para aceder ao álbum de fotografias do jogo armazenado no seu disco rígido.

Novo Jogo

Seleccione 'New'. Aparecerá o ecrã para criar um novo jogo. Insira o seu nome ou outro nome que servirá de nome do jogo (se estiver sem ideias, consulte um dicionário!) e confirme. Depois de ter inserido o seu nome, seleccione OK e confirme.

Carregar um Jogo Existente

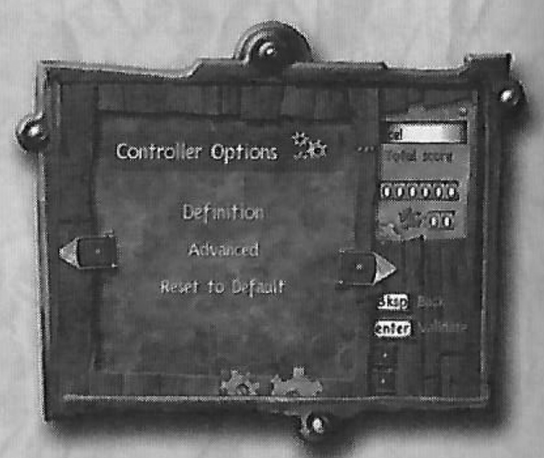
No Menu Principal, seleccione 'Continue' e confirme. Aparecerá um ecrã que agrupa todos os seus jogos gravados. Seleccione o jogo que quer carregar e confirme.

Opções

Se souber interpretar um ecrã de PC, não precisa de ler esta secção! Para aceder ao Menu de Opções, seleccione 'Options' no Menu Principal (avisei-o que esta não seria uma leitura edificante). Para todos os ecrãs de Opções, use a tecla 'Retrocesso' para voltar atrás e a tecla 'Enter' para validar.

Definições de Controlo

No menu 'Control Settings' pode alterar as definições de qualquer tipo de comando compatível com Rayman 3: teclado ou joystick.



Seleccionando 'Definition', pode configurar todas as teclas nos seus periféricos.

Seleccionando 'Advanced', pode escolher entre inverter ou não os eixos horizontais e verticais dos seus controlos direccionais.

A tecla do lado esquerdo é relativa ao teclado; a tecla do lado direito é relativa ao comando.

Definições de Som

Em 'Sound Settings' pode definir o volume de som da música, efeitos sonoros e diálogos.

CARREGAR / GRAVAR

Carregar

Pode carregar outro jogo a qualquer altura, desde que tenha um jogo gravado no seu disco rígido.

Para tal, prima a tecla 'Esc' para accionar o menu. Depois, prima a tecla 'CTRL' direita ou esquerda para aceder ao menu do jogo. Seleccione 'Load' e confirme. Aparecerá um ecrã com os seus diferentes jogos gravados.

Gravar

Graças ao milagre da tecnologia, a gravação é automática durante o jogo. É feita no final de cada nível. Por isso, não tem de fazer nada para gravar o seu progresso no jogo.

ATRIBUIÇÃO DE TECLAS

Controlos do Teclado e Comando (por defeito)

SETAS DO TECLADO / BOTÃO EM CRUZ OU MANÍPULO
Para mover Rayman em qualquer direcção.

TECLA C / BOTÃO B3
Saltar, activar o helico (quando Rayman estiver no ar).

BARRA DE ESPAÇOS / BOTÃO B4
Para disparar e carregar o seu punho.

TECLA 'CTRL' ESQUERDA / BOTÃO B6
Para fixar.

TECLA W / BOTÃO B5
Para activar o rolamento.

TECLA V / BOTÃO B2
Para exibir a Barra de Vida e fazer uma careta engraçada (após receber permissão durante o jogo).

TECLA X / BOTÃO B1
Modo de visão.

TECLAS + E - NO TECLADO NUMÉRICO
Para ver a imagem de perto ou de longe (no modo de Visão).

TECLA 'ESC'
Para aceder ao menu durante o jogo.

TECLA F1
Para activar o modo Congelar.

TECLA 'ENTER'
Para tirar uma fotografia.

Controlos do Rato

MOVIMENTO DO RATO
Para mover a câmara.

BOTÃO DIREITO DO RATO
Para saltar, activar o helico (quando Rayman estiver no ar), ver de longe (no modo de Visão).

BOTÃO ESQUERDO DO RATO
Para disparar, carregar o seu punho, ver de perto (no modo de Visão).

Para aqueles que já estão a resmungar porque estes não são os controlos de que mais gostam, posso dizer que podem alterá-los acedendo ao menu de Opções e seleccionando 'Controls'. Desta forma, toda a gente fica feliz...

Além do mais, se tiver um joystick, joypad, comando ou qualquer outro tipo de instrumento com botões e uma ligação USB, aconselhamos vivamente que o configure em Opções. O seu divertimento só pode melhorar!

CONTROLOS DE RAYMAN

Para **MOVER**, use as setas direccionais ou o manípulo do seu comando na direcção pretendida. Não é bom ver como tudo funciona nos conformes?!

Para **SALTAR**, prima a tecla C ou o botão direito do rato.

Para **ACTIVAR O HELICO**, prima a tecla C (ou o botão direito do rato) e mantenha-o premido quando Rayman não estiver a tocar no chão.

Para **ROLAR**, prima a tecla W.

Para **SE SEGURAR** às bermas dos muros, salte enquanto se move em direcção do muro. Rayman irá segurar-se no muro automaticamente.

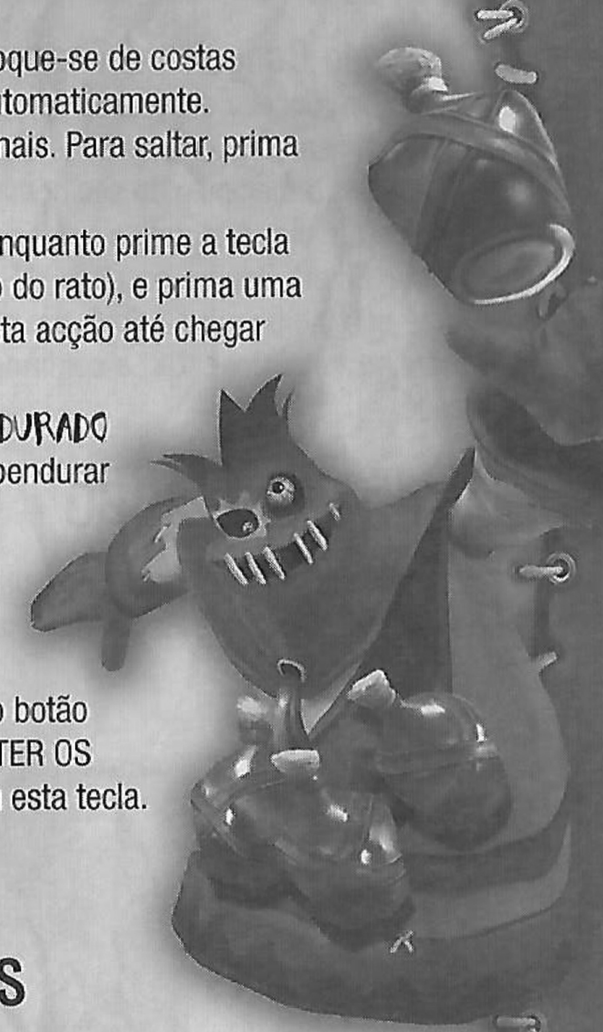
Para **SUBIR** escadas ou muros especiais, coloque-se de costas viradas para o muro. Rayman segurar-se-á automaticamente. Depois, pode mover-se com as setas direccionais. Para saltar, prima a tecla Saltar uma vez mais.

Para **SUBIR ENTRE DUAS PAREDES**, salte enquanto prime a tecla Saltar (por defeito, a tecla C ou o botão direito do rato), e prima uma vez mais esta tecla para se segurar. Repita esta acção até chegar ao cimo.

Para **AVANÇAR ENQUANTO ESTIVER PENDURADO** em grades, salte com o botão Saltar para se pendurar e use as setas direccionais para se mover.

Para **NADAR DEBAIXO DE ÁGUA**, use as setas direccionais.

Para **LANÇAR O SEU PUNHO**, prima a tecla Disparar (por defeito, a Barra de Espaços ou o botão esquerdo do rato). Consulte a secção COMBATER OS INIMIGOS para ver tudo o que pode fazer com esta tecla.



CONTROLAR AS CÂMARAS

Não vale a pena correr se não estiver a ver para onde está a ir, como diz o ditado. Para saber para onde está a ir, use o rato para rodar a câmara. Nalgumas sequências do jogo, a câmara é posicionada automaticamente para fornecer uma visão óptima da situação. Premir a tecla 'CTRL' esquerda coloca a câmara por trás de Rayman novamente.

Modo de Visão

Mantenha premida a tecla X no teclado, ou B1 no seu comando, para aceder ao modo de Visão.
A câmara coloca-se automaticamente ao nível de Rayman. Para além de poder rodar a câmara com as setas direccionais ou o manípulo analógico esquerdo do seu comando, também pode ver de perto ou de longe com as teclas + e - no teclado numérico (ou os botões direito e esquerdo do rato) respectivamente. Este modo é muito útil para observar a situação antes de iniciar uma luta, ou para encontrar todos os bónus.

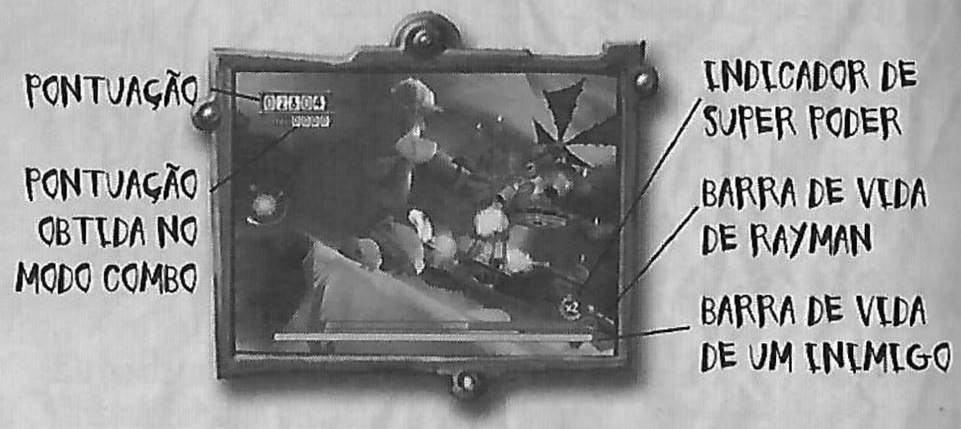
Modo Congelar e Tirar uma Fotografia

Pode congelar a situação sempre que quiser premindo a tecla F1. Tudo no jogo fica parado. Quando isto acontece, pode mover a câmara utilizando o rato ou o manípulo do seu comando.

Pode até tirar fotografias e dar asas à sua criatividade ilimitada premindo a tecla 'Enter'. Depois, escolha 'YES' para gravar a sua fotografia. Aparecerá um ecrã que lhe permite atribuir um nome à sua fotografia. Dê um nome ao seu trabalho, seleccione 'OK' e confirme. A sua fotografia será gravada no seu disco rígido.

ECRÃS DO JOGO

Premindo a tecla V no teclado, ou B2 no comando, pode accionar montes de informações sobre Rayman.



COMBATER OS INIMIGOS

Fixar

Para FIXAR um inimigo ou um objecto, vire-se em direcção ao alvo para que a mira apareça e mantenha a tecla 'CTRL' premida. Quando tiver fixado o seu inimigo, pode executar quaisquer acções que quiser sem o perder de vista:

- MOVA-SE DE LADO (DESLIZANDO) utilizando as setas direccionais.
- Salte ou use o helico, utilizando a tecla Saltar (por defeito, a Barra de Espaços ou o botão esquerdo do rato).
- Role em qualquer direcção premindo a tecla W e controlando a sua direcção com as setas direccionais.
- Lance os seus punhos com a tecla Disparar.

Lançar os Punhos

Rayman não possui bíceps grandes – o que é de surpreender, para um herói sem braços! – mas possui 2 punhos que são muito potentes:
Para lançar o seu PUNHO NUMA TRAJECTÓRIA EM LINHA RECTA, prima a tecla Disparar (por defeito – está a começar a apanhar-lhe o jeito! – a Barra de Espaços ou o botão esquerdo do rato).
Para lançar o seu PUNHO NUMA CURVA DIRECTA OU ESQUERDA, prima a tecla 'CTRL', deslize para a direita ou esquerda e prima a tecla Disparar (para descobrir quais são as teclas por defeito, consulte as 2 linhas acima...).
Para lançar um PUNHO CARREGADO, mantenha a tecla Disparar premida (não, não vou dizer novamente – a esta altura, já tem de saber quais são as teclas!) até aparecer um redemoinho de energia, e depois solte a tecla para lançar o seu punho. Este punho carregado pode ser directo ou curvo.

Resumindo, use a tecla 'CTRL' esquerda para olhar de frente o inimigo, depois use todos os seus tipos de punho para o atacar. Os punhos laterais são muito úteis para atacar um inimigo que se esconde por trás de um obstáculo ou para atingir aqueles que se desviam de ataques frontais. Finalmente, não se esqueça de carregar o seu punho. Isto pode provocar mais danos do que possa imaginar!

Um Pequeno Truque (para que não tenha lido este manual em vão...)
Fixe um inimigo e active o modo Congelar premindo a tecla F1. Se premir a tecla V, obterá algumas informações úteis que o irão ajudar a ver-se livre dele.

OS SUPER PODERES

Os Hoodlums criaram um detergente a laser capaz de transformar as suas roupas em vestimentas de batalha. E também funciona no Rayman, dando-lhe Super Poderes. Quando um Hoodlum tiver um símbolo $ por cima dele, isto significa que está a transportar uma caixa com detergente. Elimine-o para apoderar-se da caixa. Mas cuidado: o efeito dos Super Poderes é limitado. Portanto, esteja atento ao indicador na parte inferior do ecrã para ver quanto tempo lhe resta. Para apanhar o Super Poder, basta passar por cima da caixa.

Caixa verde: VÓRTICE

Os punhos de Rayman transformam-se num redemoinho. Pode fazer qualquer coisa rodar (distraindo-a): um cogumelo, um Hoodlum, ou qualquer outro objecto ou animal.

Caixa vermelha: PUNHO ARRASADOR

Isto dá a cada punho um Super Poder: pode derrubar um inimigo com um único golpe e até derrubar portas.

Caixa azul: MANDÍBULA

Este poder equipa os punhos de Rayman com mandíbulas de metal. Pode usá-las para se agarrar a partes metálicas. Em combate, irão segurar o inimigo. Quando isto acontecer, prima a Barra de Espaços ou o Botão Esquerdo do Rato para dar choques eléctricos ao inimigo.

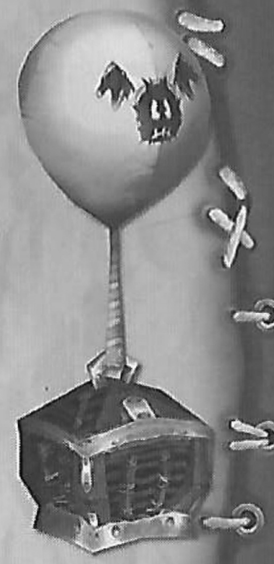
Caixa Laranja: FOGUETÃO DE CHOQUE

Um dos seus punhos transforma-se num torpedo. Primeiro, prima a tecla C ou o Botão Direito do Rato para armá-lo. Depois, prima o Botão novamente para lançá-lo. A seguir, use as setas direccionais ou o manípulo analógico esquerdo para orientá-lo. Este punho é muito útil para alcançar alvos que estejam muito distantes.

Caixa amarela: HELICÓPTERO

Rayman adquire um capacete fantástico e o mais moderno possível. Active o seu helicóptero, e voe!

OBJECTIVOS SECUNDÁRIOS



As Prisões

Os Hoodlums capturaram todos os Teensies e colocaram-nos em prisões para os usar para o tiro ao alvo. Você terá de os libertar. Ouça com atenção! Pode ouvi-los a pedir ajuda quando se aproximar de uma prisão. Sempre que forem libertados, os Teensies dar-lhe-ão um presente e um medalhão será enchido. Quando os 6 medalhões estiverem cheios, a Barra de Vida aumenta.

A Pontuação

Todas as acções são pontuadas:

- Livrar-se de inimigos.
- Recolher Aumentos de Energia. Estes são jóias magníficas que a equipa de desenvolvimento do jogo espalhou devido a razões puramente estéticas. Os Hoodlums recolhem-nas e colocam-nas em Mealheiros em forma de porcos que ficam muito chateados quando lhes bate. Terá de carregar o seu punho para parti-los.

Sempre que acumula pontos, aparece o modo Combo. Quanto mais acções ligar, mais pontos pontua com o Combo. Mas atenção: o Combo desaparece após alguns segundos. Por isso, não perca tempo a admirar os fabulosos gráficos que a equipa de desenvolvimento levou meses e meses a criar. Se quiser uma excelente pontuação, mexa-se!

Pode usar a sua pontuação para desbloquear níveis de bónus ou vídeos ainda não vistos. Agora, terá mesmo de mexer esses dedinhos e conseguir uma boa pontuação, senão, não há bónus! Pois é, hoje em dia tudo tem o seu preço…

COMO MARCAR MAIS PONTOS

(Para que não tenha lido este manual em vão.)

Agora que está mais por dentro do assunto – até nos podemos tratar pelo primeiro nome, se quiser (pois é, a leitura de algumas páginas é o que une as pessoas) – eis a explicação exclusiva que Murfy não lhe fornecerá durante o jogo.

Sempre que ganhar um Super Poder, todos os pontos que somar serão multiplicados por 2. Tente encontrar um Super Poder antes de recolher todos os Aumentos de Energia.

Os Bo-peeps são camaleões que se escondem em todos os sítios. Pode ouvi-los a assobiar quando estiver próximo deles. Use o modo de Visão e centre a câmara neles. Por cada Bo-peep que descobrir soma 250 pontos.

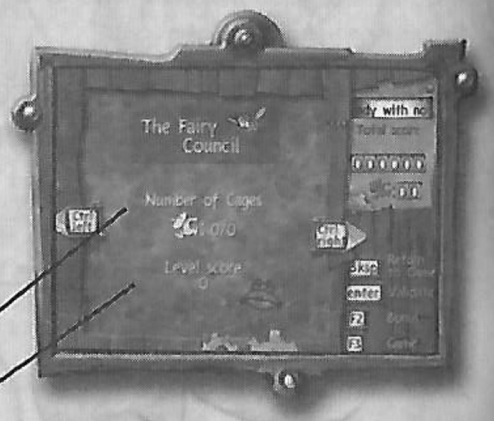
As Heebie-jeebies são elegantes joaninhas que são extremamente tímidas. Se se aproximar delas lentamente, pode obter 250 pontos. Mas se for muito rápido, a medrosa Heebie-jeebie voa para fazer uma visita ao seu psiquiatra.

Olhe para tudo com muita atenção. Poderá encontrar uma das muitas zonas secretas que a equipa de desenvolvimento se divertiu a esconder. Elas dão sempre algo e estão cheias de Aumentos de Energia!

ECRÃ DO MENU

Pode accionar os menus a qualquer altura premindo a tecla 'Esc'. Premindo CTRL direito e esquerdo, pode aceder à página de pontuação dos diferentes universos por onde passou.

Use as teclas 'CTRL' direita e esquerda para accionar o Menu do Jogo para gravar, sair ou carregar um jogo. Também pode aceder à página de Bónus. Dependendo da sua pontuação, pode desbloquear vídeos do jogo, bem como níveis de bónus e vídeos nunca antes vistos.



NÚMERO DE PRISÕES LIBERTADAS

PONTUAÇÃO OBTIDA

O ELENCO

Rayman

Rayman já não precisa de apresentação. Já foi um grande êxito nos 2 episódios anteriores. Hoje em dia, ele é uma grande estrela, mesmo se não se comportar exactamente como uma. Está sempre a dormir e a divertir-se com os seus amigalhaços – um bom exemplo para a juventude de hoje!

Globox

O melhor amigo de Rayman teve finalmente o papel da sua vida: não só engoliu acidentalmente André, o chefe dos Lums negros, como também foi perseguido pelo exército dos Hoodlums que está a tentar recuperar o seu chefe. Uma grande personagem!

Murfy

Uma mosca ridícula e pretensiosa. Apesar da sua estupidez, este novato conseguiu o papel de treinador – a única explicação para isto é que ele andou desavergonhadamente a puxar uns cordelinhos!*

** A Ubi Soft deseja esclarecer que o manual não aceita responsabilidade por estes comentários.*

André

Um rapazola depravado e histérico, André passa a maior parte do jogo fechado na barriga de Globox porque este engoliu-o. André tem uma mente tão perturbada que obriga Globox a beber sumo de ameixa, fazendo com que o nosso pobre amigo perca todo o seu autocontrole…

Os Hoodlums

Após algumas audições extenuantes, a equipa de desenvolvimento criou o pior exército de sempre, constituído pelos inimigos mais estúpidos. Eles estão vestidos como sacos de batatas e estão prontos para usar quaisquer tácticas antigas, quer sejam absurdas ou perigosas, para travar Rayman e Globox.

JUNTE-SE À COMUNIDADE NA AVENTURA LUMS EM WWW.RAYMANZONE.COM

A comunidade de Rayman está à sua espera para encontrá-lo online. Não se esqueça de se ligar e participar na Aventura Lums (The Lums Quest):

- Um sistema único que recompensa a sua participação na comunidade.
- Quanto mais participar, mais coisas boas e informações poderá receber sobre os jogos de Rayman.
- Seja bom ou seja mau – isso é consigo!
- Obtenha acesso à VIP Zone exclusiva!
- Inscreva-se agora e receba 200 Lums para gastar imediatamente!

E ainda descobrirá:

- Imagens, vídeos e informações actualizadas diariamente.
- Truques e dicas sobre todos os jogos Rayman.
- Concursos regulares com prémios fantásticos.
- Fóruns onde pode conhecer outros fãs de Rayman.

Não espere mais! Ligue-se a WWW.RAYMANZONE.COM AGORA e divirta-se!

CRÉDITOS

Produtores
Ahmed Boukhelifa
Pauline Jacquey

Coordenador de Marketing
Damien Moret

Coordenador de Produção
Diane Bernard

História e Diálogos
David Neiss

Supervisor de Arte e Nível
Jean-Marc Geffroy

Chefia
Jean-Vincent Segard

Chefe de Programação
Olivier Didelot

Programadores
Alain Robin
Daniel Raviart
Franck Delattre
Frédéric Bourbon
Lucian Rowe
Christophe Garrigues
Dominique Duvivier
François Queinnec
Christophe Roguet

Designer Chefe do Jogo
Michaël Janod

Designers do Jogo
Olivier Palmieri
Benjamin Haddad
Frédérick Gaveau
Eric Couzian
Xavier Plagnal
Jérôme Collette
Olivier Barbier
Yann Leclerc

Director de Arte
Céline Tellier

Designer Chefe das Personagens
Stéphane Zinetti

Directores Técnicos de Gráficos
Céline Tellier
Avlamy Ramassamy

Director de Cinemática
Alexandre de Broca

Ilustrador
Eric Pelatan

Artistas Gráficos
Fabrice Holbé
Lina Lu
Florence Charpentier
Christophe Messier
Alain Bernhard
Olivier Conorton
Mohammed Gambouz
Laurent Debarge
Sébastien Du jeu
Gabriel Villatte
Christophe Dur
Christophe Bourges
Marie Nguyen

Chefe de Programação do Jogo
Olivier Dauba

Programadores de Jogo
Yann Masson
Nicolas Chereau
Laurent Chiarazzo
Setha Chhun
Nicolas Normandon

Director de Animação
Stanislas Mettra

Animadores
Hélène Oger
Hélène Pierre
Isabelle Leduc
Karine Karabétian
Philippe Penaud

Chefe de Design de Som
Ida Yebra

Designer de Som
Emmanuel Gouvernaire
Alexandra Horodecki

Director de Arte Sonora
Romain His

Chefe de Gestão de Dados
Nary-Tiana Andriamampandry

Gestor de Dados
Eric Berkani

Rayman criado por
Michel Ancel
Frederic Houde

Design do jogo adicional
Yann Masson
Nicolas Normandon
Fabrice Holbé
Olivier Conorton
Stéphane Hilbold

Artistas gráficos adicionais
Vincent Colombel
Bertrand Israel
Pierre Truong
Manu Hauss
Grégory Chandèze
Sybille Ristroph
Sandra Vaquero
Sandrine Houalet
Yann Jouette

Programadores de jogo adicionais
Matthieu Crepeau
Eric Berkani
Michel Momcilovic
Michaël Janod
Frédérick Gaveau
Olivier Palmieri
Xavier Plagnal

Programadores adicionais
Patrice Desarnaud
Michael Ryssen
Frédéric Balint

Animadores adicionais
Alexandre Baduel
Vanessa Sarazin

Gestor do Estúdio de Testes (Paris)
Victor Douangamath

Responsáveis por Testes (Paris)
Olivier Berteil
Cyril Gouel

Testes (Paris)
Aymeric Henault
Laurent Pierrat
Sébastien Métivier
Carl Huyghues Despointes
Frédéric Lapalus
Hervé Da Mota
Manuel Rozoy
Wolfgang Buttner
Anis Boujouane
Antoine Viellard
Jérôme Amouyal
Fabrizio Costa

Responsável por Testes (Montreal)
Stephan Leary

Testes (Montreal)
Alain Chenier
Bruno St-Laurent
Félix Hardy
Louis-Philippe Brissette
Martin Hamel
Martin Shank
Max Bricault
Nicolas Gagnier
Stéphane Arbour
Pascal Gauthier
Patrick Melanson
Yann Provencher
Antoine Drouin
Jo-Ashley Robert
Mathieu Larin
Miguel Canepa
Olivier Proulx
Patrice Cote
Patrick Charland
Pierre Boyer
Vincent Nadeau
Yanick Beaudet

Gestores de Dados Adicionais
Thomas Omer-Decugis
Fabrice Machecler
Vincent Chardonnereau

Director Geral - Montreuil Studios
Nicolas Metro

Gestor do Estúdio de Desenvolvimento
Vincent Greco

Gestor de Estúdio Gráfico
Sandrine Maigret

Gestor de Estúdio de Design do Jogo
David Douillard

Gestor de Estúdio de Cinemática
Sophie Penziki

Director de sequências pre-renderizadas
Alexandre de Broca

Director técnico – efeitos especiais
Charles Beirnaert

Gráficos – efeitos especiais
Corinne Bouvier
Xavier le Dantec
Jérome Lionard

Director de 'Layout'
Mathieu Breda

Animadores de sequências pre-renderizadas
Michel Guillemain
Thomas J. Anderson
Gilles Monteil
Véronique Lacombe
Eric Branz
Wilfried Ayel
Sonia Pronovost
François Cote

Herói da Guitarra
François Queinnec

Gestor de produção áudio
Sylvain Brunet

Gestor criativo
Manu Bachet

Organização de produção de som
Marine Lelievre

Música composta, arranjada e executada por
Plume e Fred Leonard
Laurent Parisi

Efeitos sonoros
Talk Over

Mistura de
Christophe Marais
Claire Schwab
Gwen Hervochon
(Tex Avril Studio - France)

Orientado por
Martin Dutasta

Edição musical
Pascal Flork

'Madder'
Executada por Groove Armada
Cortesia de Jive Electro

Escrito por
Michael Daniels/K. Lee/
J. White/C. Jenner/
Thomas Findlay
Andrew Cocup Zomba
Music Publishing LTD.
(Adm. por Zomba
Enterprises Inc nos EUA
e Canada),
Universal Music
Publishing LTD.
(Adm. por - Universal -
Polygram International
Publishing,INC.,
Warner/Chappell
Music Ltd. (PRS)
Todos os direitos em nome de
Warner/Chappell
Music Ltd.
administrada por
WB Music Corp.

UBI SOFT INTERNATIONAL
Presidente e CEO
Yves Guillemot

Director de Produção Internacional
Christine Burgess-Quemard

Director de Conteúdo Internacional
Serge Hascoët

Equipa de Conteúdo Internacional
Design do Jogo
Gunther Galipot

Testes de Jogo
Lionel Raynaud
Frédéric Duroc

Editor de História
Alexis Nolent

Marketing

Coordenadores de Aprovação
Nikola Milisavljevic
Dave Costello

Equipa de Marketing EMEA
Lidwine Vernet
Clothilde du Saint
Judit Barta
Julien Galtier

Gestores de Marca Local
Amanda Butt (RU)
Thorsten Kapp (Alem.)
Hélène Carbon (Fr.)
Valeria Lodeserto (Ita.)
Oriol Rosel (Esp.)
Marcel Keij (Hol.)
Kristina Mortensen
(Escandinávia)
Vanessa Leclercq (Benelux)
Yannick Theler (Sui.)
Nick Wong (Austrália)

Agradecimentos Especiais a
Arnaud Koltelnikoff
Alexandra Ancel
Michel Ancel
Philippe Vimont
Han Da Qing
The Rayman M Team
Mao Yi
Wang Bin
Arnaud Guyon
Arnaud de Pischof
Benoît Maury-Bouët
David Houssin
Hanane Sbai
Niquette
Eric Tremblay
Sophie Pendaries

Rayman 3® Hoodlum Havoc © 2003 Ubi Soft Entertainment. O logotipo e a personagem de Rayman são marcas comerciais da Ubi Soft Entertainment. Todos os direitos reservados. Todas as marcas comerciais são da propriedade dos respectivos detentores dos direitos. A Ubi Soft Entertainment não faz concessão de nenhuma dessas marcas comerciais.

ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS

Ler antes de jogar ou de permitir aos seus filhos a utilização deste jogo.
Algumas pessoas são particularmente sensíveis ao fenómeno epiléptico ou perda de consciência quando expostas a determinados padrões de luz ou luzes, tal como a da televisão ou dos jogos de computador. Essas pessoas podem não ter um historial médico de epilepsia. Se você ou alguém da sua família alguma vez teve epilepsia ou sentiu perda de consciência quando exposto a estímulos luminosos, consulte o seu médico antes de começar a jogar. Aconselhamos os pais a vigiar os filhos quando estes estiverem a jogar jogos de computador. Se você ou o seu filho sentir alguns dos seguintes sintomas durante o jogo: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões, deve parar IMEDIATAMENTE de jogar e consultar o seu médico.

PRECAUÇÕES DURANTE O USO
- Não se aproxime demasiado do monitor.
- Evite jogar quando se sentir cansado ou não tiver dormido o suficiente.
- Certifique-se de que a sala onde está a jogar dispõe de boa iluminação.
- Descanse pelo menos 10 a 15 minutos por cada hora que passa a jogar.

CONTRATO DE LICENÇA ECOFILMES

Este é um contrato entre Você - o utilizador final - e a ECOFILMES, LDA. - adiante designada ECOFILMES.

Outorgamento de Licença: Este contrato de licença ECOFILMES - Licença - permite-lhe utilizar uma cópia da versão concreta do produto de software ECOFILMES adquirido com esta Licença - Software - em qualquer computador individual, sempre e quando o Software se encontrar em utilização num único computador em cada momento. O Software encontra-se "em utilização" num computador, quando tenha sido carregado na memória temporária - isto é, RAM - ou instalado na memória permanente - v.g. disco duro, CD ROM, ou qualquer dispositivo de armazenamento - do computador.

O Produto é Vendido "Tal Qual": O Software, disquetes, documentação e outros objectos são vendidos "Tal qual". Não há garantia de comercialização, nem garantia de validade para um uso específico nem nenhuma garantia de qualquer outro tipo, explícita ou implícita, em relação ao software, disquetes ou documentação, excepto a que se indica expressamente nos parágrafos que se seguem.

Inexistência de Responsabilidade por Danos Indirectos: Em nenhum caso a ECOFILMES ou os seus fornecedores serão responsáveis por quaisquer danos - incluindo, sem limite, os que derivam da perda de benefícios, interrupção de negócio, perda de informação comercial ou quaisquer outras perdas pecuniárias - que se originem como consequência da

utilização ou da impossibilidade de utilização deste produto ECOFILMES, incluindo no pressuposto de que a ECOFILMES tenha sido informada da possibilidade de que tais danos possam ocorrer.

Em qualquer caso, a responsabilidade da ECOFILMES em relação a qualquer cláusula deste contrato limita-se à quantidade efectivamente paga por si em relação ao software mencionado.

GARANTIA

A presente **garantia estende-se por um período de 3 meses**, determinado pela data de compra. Esta garantia cobre qualquer defeito de fabrico, em cujo caso se procederá à sua troca, sem encargos. Esta garantia ficará sem efeito se a avaria for provocada por uso incorrecto, pancadas, exposição prolongada ao Sol, e riscos.

A garantia não cobre os gastos de envio para reparação.

A garantia considera-se nula quando:

1º - Tiver expirado o seu prazo de validade;

2º - Se verificar não vir acompanhada da respectiva prova de compra.

Indemnização ao Utilizador:

A responsabilidade total da ECOFILMES e a sua única indemnização consistirá, por deliberação da ECOFILMES:

1. No reembolso do preço pago, ou
2. Na reparação ou substituição do Software que não cumpra com a garantia limitada da ECOFILMES e lhe seja devolvido com uma cópia do recibo de compra.

Esta Garantia Limitada será nula se os defeitos do Software forem consequência de acidente, abuso ou utilização errada. Qualquer Software substituído estará garantido pelo maior período de tempo entre o que resta até ao vencimento da garantia original ou um período de 30 dias.

Se tiver alguma dúvida acerca deste Acordo ou se desejar contactar, por qualquer motivo, a ECOFILMES, utilize o endereço anexo a este produto.

ASSISTÊNCIA

SERVIÇO DE APOIO AO CONSUMIDOR

Informações de jogos, Truques e Dicas, ligue: **256 836 273**

apoioconsumidor@ecofilmes.pt

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14:00h às 20:00h – Todos os dias úteis

Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Qualquer tipo de Avaria, ligue: **707 236 200**

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14:00h às 20:00h – Todos os dias úteis

Número Único Nacional, 0,11 € por minuto

www.raymanzone.com